



XBOX 360®

KINECT™

nickelodeon dance



⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Prepárate para bailar con **Dora, Diego, los Backyardigans y The Fresh Beat Band** en **Nickelodeon Dance** sin mandos y con total libertad. ¡No pares de bailar, mover los hombros y las caderas, contonearte y marcar el ritmo con 30 de tus canciones favoritas de Nickelodeon, como **Dancing in the Street, We Did It!, Rhythm is Gonna Get You, Al Rescate, We Got the Beat y Here We Go!**

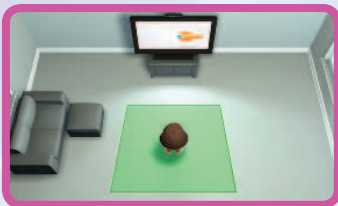
ÍNDICE

Inicio	2	Puntuación de los movimientos de baile	11
Establecer el espacio de juego de Kinect™	2	Indicadores de estrellas	11
Comprobar la distancia	2	Ventana del jugador	12
Obtener ayuda con Kinect ..	3	Cámara	12
Conectarse a Xbox LIVE	4	Rachas	12
¡A bailar!	5	Puntuación final	12
Navegación por los menús	5	Ejercicio	13
Menú principal	6	Partida rápida	13
Baile	7	Logros	13
Selección de canciones	7	Opciones	14
Lista de canciones	8	Pausa	14
Estrellas	9	Canciones desbloqueables ...	15
Actividad física entre moderada y vigorosa (MVPA)	9	Acerca de la actividad física entre moderada y vigorosa (MVPA) ..	15
Pantalla de inicio de sesión	9	Créditos	17
Dos jugadores	10	Garantía/Servicio técnico	22
Cómo jugar	10	Jugar a Kinect con seguridad ...	25
Iconos de los movimientos de baile ...	11		

INICIO

ESTABLECER EL ESPACIO DE JUEGO DE KINECT

Puedes colocar el Sensor Xbox 360 Kinect debajo o encima de tu TV o cerca del borde de la mesa o base. Si lo colocas encima de la TV, asegúralo con un clip. Recuerda, ¡en estos juegos te moverás mucho!



Consejos:

- Pon el Sensor Xbox 360 Kinect en un lugar en el que pueda verte mientras te mueves cuando juegas.
- No te pongas demasiado cerca del sensor ni demasiado lejos.
- Quita muebles y otros obstáculos del espacio de juego.


COMPROBAR LA DISTANCIA

Para obtener la mejor experiencia de juego, deberías estar al menos a dos metros de distancia del sensor.

Si el Sensor Xbox 360 Kinect no puede detectarte correctamente, tu imagen en el área del sensor será gris. Sigue las flechas y escucha lo que te dice Dora para colocarte en la posición correcta. Tu imagen se volverá azul o morada cuando el Sensor Xbox 360 Kinect te detecte con éxito.

En el modo multijugador, la posición de cada jugador se muestra en ventanas separadas durante el juego.

OBTENER AYUDA CON KINECT

Para obtener ayuda, extiende la mano izquierda abajo a tu izquierda para activar la Guía de Kinect. Si crees que Kinect tiene problemas para verte o para escucharte, activa la Guía de Kinect y el Configurador de Kinect. El Configurador de Kinect te guiará por una serie de pruebas para asegurarte de que Kinect pueda verte y oírte. También puedes pulsar  en tu Mando Xbox 360, ir a Configuración (pestaña derecha) y seleccionar el Configurador de Kinect. Para obtener más ayuda, visita www.xbox.com/support.

SIGUE ESTOS CONSEJOS

Iluminación

La luz del sol directa puede interferir con el sensor, pero una buena iluminación le ayuda a reconocerte.

Postura del jugador

El sensor registra todo tu cuerpo, así que es mejor estar de pie en una posición cómoda delante del sensor.

Posición del sensor

Si chocas con él, ponlo otra vez en su sitio y se recalibrará.

Ropa

Si llevas ropa suelta, una falda o un vestido, puede que Kinect no te registre claramente. Cuando sea posible, ponte ropa que se adapte a la forma básica del cuerpo.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

CÓMO OBTENER AYUDA CON KINECT

Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.



¡A BAILAR!

NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

Para desplazarte por los menús de la pantalla, extiende tu brazo derecho a un lado y luego súbelo o bájalo para cambiar entre las diferentes opciones.

Cuando la opción que quieras esté en el centro de la lista, extiende el brazo derecho a un lado y crúzalo por delante de tu cuerpo para confirmar la selección.



¡Elige Empezar para comenzar!



MENÚ PRINCIPAL

BAILE

Elige una dificultad, una canción y empieza a bailar.

EJERCICIO

Cada una de estas canciones te ofrecerá un ejercicio exclusivo.

PARTIDA RÁPIDA

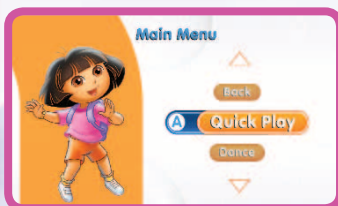
Esto te permite jugar una canción seleccionada al azar.

LOGROS

Consulta los logros que has obtenido y cómo obtener más.

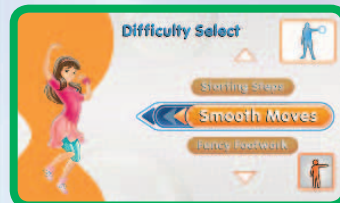
OPCIONES

Ajusta la voz del entrenador, las letras de las canciones o reproduce otra vez los videos del tutorial.



6

Baile



Irás a una pantalla de selección en la que podrás elegir el nivel de dificultad en el que deseas jugar.

Cada nivel de dificultad tiene una selección exclusiva de canciones y otras ofrecen un desafío general diferente. Los niveles de dificultad son:

Primeros pasos: estas canciones tienen solo algunos movimientos sencillos.

Pasos elegantes: estas canciones tienen más movimientos, y son más difíciles de hacer.

Pasos elaborados: estas canciones tienen movimientos difíciles, ¡y en abundancia!

SELECCIÓN DE CANCIONES

Tras elegir un nivel de dificultad, ¡es hora de seleccionar una canción para bailar!

Cada nivel de dificultad tiene una serie de canciones, interpretadas por tus personajes favoritos de Nickelodeon de las siguientes series:

- Dora, la exploradora
- The Fresh Beat Band
- Los Backyardigans
- Go, Diego, Go!



7

LISTA DE CANCIONES

TÍTULO DE LA CANCIÓN	NIVEL DE DIFICULTAD
A Friend Like You	Primeros pasos
Al Rescate	Primeros pasos
Tema de los Backyardigans	Primeros pasos
Tema de The Fresh Beat Band	Primeros pasos
Get On Your Feet	Primeros pasos
Tema de Dora	Primeros pasos
Oye Cómo Va*	Primeros pasos
Santa Claus Is Coming Aquí*	Primeros pasos
Alouette	Pasos elegantes
Tema de Go, Diego, Go!	Pasos elegantes
Joy to the World	Pasos elegantes
Locomotion	Pasos elegantes
We Got the Beat	Pasos elegantes
Yeti Stomp!	Pasos elegantes
Iko Iko*	Pasos elegantes
P.U. (Stinky Swamp Song)*	Pasos elegantes
Dancing In the Street	Pasos elaborados
Music (Keeps Me Movin')	Pasos elaborados
Here We Go	Pasos elaborados
Rockin' Robin	Pasos elaborados
Tuba Polka	Pasos elaborados
We're Unstoppable	Pasos elaborados
Animal Jam*	Pasos elaborados
Sleigh Ride*	Pasos elaborados
Down by the Bay	Ejercicio
Great Day	Ejercicio
Limbo Rock	Ejercicio
Rythm Is Gonna Get You	Ejercicio
The Lion Sleeps Tonight	Ejercicio
We Did It!	Ejercicio

* Indica canciones desbloqueables



ESTRELLAS

El número de estrellas junto a la canción indica la puntuación más alta que se ha obtenido anteriormente para esa canción. ¡Intenta obtener tres estrellas en las 30 canciones!

ACTIVIDAD FÍSICA ENTRE MODERADA Y VIGOROSA (MVPA)

Los tres iconos debajo de la canción indican su nivel de actividad física.

Consulta la sección MPVA, al final del manual, para obtener más información.



Suave: el ejercicio menos intenso.



Moderado: un ejercicio intermedio.



Energético: el ejercicio más agotador.

Nota: puedes cambiar de una dificultad a otra en la lista de canciones (las otras dos dificultades aparecen como opciones en la lista).

Nota: cuando completas una canción, el juego pasará automáticamente a la siguiente canción en el menú de selección de canciones.

PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN



Hasta dos jugadores pueden disfrutar a la vez de **Nickelodeon Dance**. ¡Colócate delante de Kinect y levanta la mano si quieres bailar!

DOS JUGADORES

Todas las canciones las pueden jugar uno o dos jugadores. Cuando hay dos jugadores, el primer jugador es azul y el segundo, morado. Cada uno tiene su propio indicador de estrellas del color correspondiente.

¡Si los jugadores cambian de posición, sus indicadores de puntuación cambiarán al mismo tiempo!

CÓMO JUGAR

Ahora que has seleccionado un nivel de dificultad y una canción para bailar, ¡es hora de jugar! ¡Aquí tienes algunos consejos útiles que te ayudarán a bailar mejor!

- Asegúrate de que tienes suficiente espacio a tu alrededor para realizar los movimientos de baile.
- El objetivo principal de **Nickelodeon Dance** es seguir las acciones del bailarín del centro de la pantalla de la forma más precisa posible para intentar obtener estrellas.
- Imagínate que los bailarines que ves en la pantalla son tu imagen en el espejo y sigue sus movimientos de la forma más precisa que puedas. Tus movimientos se comparan con los de los bailarines de la pantalla y se puntúan con estrellas.



¡Copia los movimientos de baile de los personajes de la pantalla lo mejor que puedas! ¡Anímate a cantar las canciones con las letras de la pantalla!



ICONOS DE LOS MOVIMIENTOS DE BAILE


Usa los iconos de los movimientos de baile para realizar tus transiciones de baile en el momento justo.



El icono del movimiento de baile que aparece bajo el personaje del centro muestra el movimiento de baile que tienes que realizar. El icono que se mueve de derecha a izquierda es el siguiente movimiento.

PUNTUACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS DE BAILE

Por cada movimiento de baile que hagas, se te puntuará con una, dos o tres estrellas, según lo bien que hayas imitado al bailarín de la pantalla. Cada jugador tiene asignado un color y sus estrellas son de ese mismo color.

Si ves una estrella transparente como esta:  significa que el juego no recibe tus movimientos de baile... asegúrate de que Kinect pueda verte y de que te estás esforzando lo suficiente con los movimientos.

INDICADORES DE ESTRELLAS

Puedes conseguir tres puntuaciones en el indicador de estrellas:

★ Buen trabajo.

★ Casi perfecto.

★ ¡Perfecto! ¡Bien hecho!

VENTANA DEL JUGADOR

Esto muestra las imágenes del jugador o jugadores tal y como las ve el Sensor Xbox 360 Kinect. Durante una partida de dos jugadores, cada jugador tendrá su propia ventana en el mismo lado de la pantalla que su indicador de estrellas. Intenta mantenerte en el centro de tu ventana para obtener los mejores resultados.

CÁMARA



¡Sonríe cuando veas aparecer el icono de la cámara!

El Sensor Xbox 360 Kinect tomará entre seis y ocho fotos en momentos clave de la canción y las mostrará cuando la canción haya terminado. Las fotos no se guardan y no se pueden cargar.

RACHAS



Si comienzas a obtener varias puntuaciones de tres estrellas seguidas, significa que estás en racha, ¡lo que te otorga más puntos! ¡Sabrás que estás en racha cuando tu puntuación de los movimientos de baile y el marcador estén rodeados de efectos especiales!

PUNTUACIÓN FINAL

¡Al final de una canción verás la puntuación final y recibirás estrellas según lo mucho que hayas llenado tu indicador de estrellas!



12

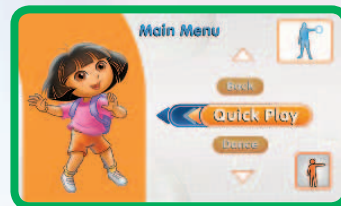
Ejercicio



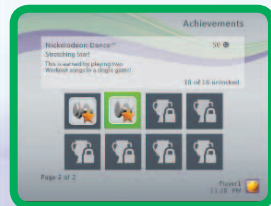
Los movimientos de estas canciones se han diseñado para que los jugadores que lo deseen puedan ponerse en forma. Hay seis canciones diferentes para elegir, y cada una tiene entre 4 y 6 movimientos exclusivos dedicados al ejercicio. Esto incluye zancadas y saltos que no aparecen en las canciones del modo Baile.

Partida rápida

En Partida rápida, se elige una canción al azar de la selección de canciones de Baile y Ejercicio.



Logros



Esto te lleva a la lista de los logros del juego que puedes obtener al cumplir diversos objetivos durante las partidas. Estos objetivos pueden ser jugar durante un tiempo determinado u obtener una cierta cantidad de estrellas.

¡La lista de logros te muestra los que has obtenido hasta ahora y lo que tienes que hacer para obtener más!

13

Opciones



Puedes acceder al menú de opciones desde el menú principal o desde el menú de pausa durante la partida. Las opciones son:

Apoyo activado/desactivado: activar o desactivar los diálogos del entrenador durante el juego.

Letra activada/desactivada: activar o desactivar las letras en la pantalla.

Hacer fotos activadas/desactivadas: permite, o impide, que Kinect haga fotos durante las canciones.

Tutorial de menús: reproducir otra vez el tutorial del menú.

Tutorial de juego: reproducir otra vez el tutorial de las partidas.

Créditos: ver los créditos del juego.

PAUSA

Para poner la partida en pausa y abrir el menú de pausa, extiende el brazo izquierdo abajo y a la izquierda en un ángulo de 45 grados. Con esto aparecerá el icono de pausa de Xbox Kinect.

Cuando el círculo se llene, el juego entrará en pausa y podrás reanudar la partida, salir, acceder a la Guía de Kinect o cambiar diversas opciones.



CANCIONES DESBLOQUEABLES



Ciertos logros desbloquean canciones que pasan a estar inmediatamente disponibles en las secciones de Baile y Ejercicio del juego. Los logros exactos y sus requisitos son:

Oye Cómo Va: obtén 6 estrellas en Primeros pasos.

Santa Claus is Coming Aquí! obtén 12 estrellas en Primeros pasos.

Iko Iko: obtén 12 estrellas en Pasos elegantes.

P.U.! (Stinky Swamp Song): obtén 18 estrellas en Pasos elegantes.

Animal Jam: obtén 18 estrellas en Pasos elaborados.

Sleigh Ride: obtén 24 estrellas en Pasos elaborados.

ACERCA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA ENTRE MODERADA Y VIGOROSA (MVPA)

Nickelodeon Dance usa un sistema de medida conocido como MVPA ("Moderate-to-Vigorous Physical Activity" o "Actividad física entre moderada y vigorosa"). MVPA es un término empleado por los profesionales del fitness para clasificar las actividades físicas que tienen un nivel de intensidad moderado o vigoroso. La actividad moderada aumenta las pulsaciones y el ritmo respiratorio del niño, pero no le impide hablar durante la actividad. La actividad vigorosa aumenta las pulsaciones y el ritmo respiratorio hasta el punto en que el niño no puede mantener una conversación mientras hace el ejercicio. Se recomienda animar a los niños a realizar ejercicios de intensidad entre moderada y vigorosa.



Suave: el ejercicio menos intenso.



Moderado: un ejercicio intermedio.



Energético: el ejercicio más agotador.

El nivel de intensidad se basa en la cantidad de esfuerzo y energía que el niño pone en ese baile. Los niveles asignados en este juego se basan en un cálculo del nivel de intensidad potencial de ejercicio que puede proporcionar cada baile.



¡REGÍSTRATE CON NOSOTROS!

¡Pide a tus padres que visiten www.2kplayreg.com para registrar el juego! ¡Te beneficiarás de información exclusiva de nuestros juegos más recientes, pistas, consejos y mucho más!

CRÉDITOS

Desarrollado por
**HIGH VOLTAGE
SOFTWARE, INC.**

GESTIÓN DEL EQUIPO

Jefe de gráficos
Cary Penczek
Productor sénior
Kevin Sheller
Jefe de diseño
Pat Dolan
Jefe de programación
Altair Lane

EQUIPO PRINCIPAL

Diseño gráfico
Bob Nelson
Programación
Chris Daniel
Jon Carr
Diseño
Kevin Tyska
Gráficos de la IA
Dan Triplett
Animación
Matthew Degen
Mike Trent

CONTRIBUCIÓN ADICIONAL

Modelador de personajes
Joe Hamell
Grafista VFX
Lisa Wells
Modeladores de personajes
Claudiu Varan
Chad Thelen

GESTIÓN EJECUTIVA Y APOYO

Fundador y director ejecutivo
Kerry J. Ganofsky
Oficial creativo jefe
Eric Nofsinger
Presidente y productor
ejecutivo
John W. Kopecky
Jefe de información
Raymond E. Bailey
Director de grafismo
Matt Corso
Director de diseño
David B. Pellas Sr.
Director de desarrollo
del software
Anthony Glueck
Coordinación de oficinas y
recursos humanos
Margaret M. Bohlen

Recursos humanos
Katie Dombek
Especialistas de informática
Alex Bovey
Hristos Triantafillou
Coordinador de las
instalaciones
Matthew Williams

EQUIPO DE SONIDO/VÍDEO

Director de sonido y vídeo
Michael Metz
Diseñadores de sonido
Mark Muraski
Ed Dulan
Jeff Conary
Diseñador de sonido/música
Nick Braun
Editor de vídeo
Dan Goslin

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

James Borman
Nathan Moore

EQUIPO DE TECNOLOGÍA Y HERRAMIENTAS

D. Scott Williamson
Brant French

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Jerry Karaganis
Terry Wellmann
Bill Eng
Rich Bernal
Jason Petersohn
Aaron Molina
Derek Such
Jaramiah Severs
Jared Komosa
Hal Bouma
Ed Federmeyer

CAPTURA DE MOVIMIENTO Y ANIMACIÓN

Red Eye Studio
Dustin Carroll
Jim Thomson

TALENTO

Bailarín
Cameo Cross

NICKELODEON KIDS & FAMILY

NICKELODEON KIDS & FAMILY GAMES GROUP

Vicepresidente sénior, director
creativo, juegos digitales
James Stephenson

Vicepresidente, juegos
digitales
Shaan Kandawalla
Director sénior, juegos de
preescolar
Jordana Drell
Director sénior, juegos digitales
Yaacov Barselah
Coordinador de marketing
Joey Gartner

RECURSOS CREATIVOS DE NICKELODEON

Director, copias/contenido
Brian Bromberg
Director de grafismo
James Stephenson
Diseñador interactivo
Andrew Potter

VOCES Y DISEÑO DE SONIDO

Diego
Sebastian Aristizabal
Dora
Fatima Placek
Pablo
Vincent Agnello
Kiki
Yvette Gonzalez-Nacer
Marina
Tara Perry
Shout
Thomas Hobson
Twist
Jon Beavers
Director de doblaje
JC Brooks
Koyalee Chanda
Holly Gregory
Scott Kraft
Grabado en
Pomann Sound & Matter
Music
Producción de sonido
The Code International Inc.
Steve Horowitz
Robert Carpenter

INVESTIGACIÓN DIGITAL DE NICKELODEON

Vicepresidente, investigación
Jane Gould
Director, investigación digital
Katie Bessiere
Analista digital
Craig Donahue
Uso por Goodmind, Inc.
John Greenberg, director

AGRADECIMIENTOS DE NICKELODEON:

Linnelle Altai
Jason Caparaz
Jose Carbonell
Cathy Galeota
Susan Gargiulo
Mark Gibbons
Ivan Heredia
Russell Hicks
Brown Johnson
Elly Kramer
Sarah Landy
Michelle Levitt
Christina Marano
Kay Wilson Stallings
James Stephenson
Vanessa Taylor
Teri Weiss
Rebecca Zelo

Los Backyardigans, creado por:
Janice Burgess

Dora, la exploradora, creado por:
Chris Gifford
Valerie Walsh
Eric Weiner

The Fresh Beat Band, creado por:
Scott Kraft
Nadine Van der Velde

Go, Diego, Go! Creado por:
Chris Gifford
Valerie Walsh

Go, Diego, Go! Creado por:
Chris Gifford
Valerie Walsh

Editado por 2K PLAY

2K Play es una división
de 2K, un sello editorial
de Take-Two Interactive
Software, Inc.

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann
Jefe de operaciones
David Ismaier
Vicepresidente, desarrollo
empresarial
Steve Lux
Productor sénior
Brian M. McGinn
Director de operaciones DP
Kate Kellogg
Director de tecnología
Jacob Hawley
Arquitecto de sistemas en línea
Louis Ewens
Ingeniero en línea
Adam Lupinacci
Vicepresidente sénior, marketing
Sarah Anderson
Vicepresidente,
marketing internacional
Matthias Wehner

Director de marketing
Christina Recchio
Coordinador de marca
Kevin Brannan
Coordinador asociado del proyecto
Kelly Chicos
Director de relaciones públicas
Ryan Jones
Coordinador asociado del proyecto internacional
Erica Denning
Vicepresidente, desarrollo empresarial
Kris Severson
Vicepresidente, ventas y licencia
Steve Glickstein
Director de licencia y ventas estratégicas
Paul Crockett
Vicepresidente, asesoría legal
Peter Welch
Director de operaciones
Dorian Rehfield
Licencias/Especialista de operaciones
Xenia Mul
Director de producción de marketing
Jackie Truong
Director de gráficos, marketing
Lesley Zinn
Director web
Gabe Abbarcar
Diseñador web
Keith Echevarria
Diseñador gráfico junior
Christopher Maas
Ayudante de producción de marketing
Ham Nguyen
Coordinador del proyecto de video
J. Mateo Baker
Editor de video
Kenny Crosbie
Editor de video junior
Michael Howard
Especialista de captura del juego
Doug Tyler
Coordinador de tráfico de marketing
Renee Ward
Coordinador senior de producción creativa
Chad Rocco
Director de licencia, asociaciones estratégicas y multimedia del juego
Shelby Cox
Coordinador de marketing asociado, relaciones con
Down Burnell

Especialistas del proyecto
Carissa Wendkos
Jessica Hopp
Maquetación del paquete
Calo Rios
Diseño del manual
Third Power Studios, Inc.
Coreografía y productor asistente de baile
Beth Bogush
Fox Studios
Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Hatter
Kris Severson
Vicepresidente, ventas y licencia
Steve Glickstein

Director de licencia y ventas estratégicas
Paul Crockett

Vicepresidente, asesoría legal
Peter Welch

Director de operaciones
Dorian Rehfield

Licencias/Especialista de operaciones
Xenia Mul

Director de producción de marketing
Jackie Truong

Director de gráficos, marketing
Lesley Zinn

Director web
Gabe Abbarcar

Diseñador web
Keith Echevarria

Diseñador gráfico junior
Christopher Maas

Ayudante de producción de marketing
Ham Nguyen

Coordinador del proyecto de video
J. Mateo Baker

Editor de video
Kenny Crosbie

Editor de video junior
Michael Howard

Especialista de captura del juego
Doug Tyler

Coordinador de tráfico de marketing
Renee Ward

Coordinador senior de producción creativa
Chad Rocco

Director de licencia, asociaciones estratégicas y multimedia del juego
Shelby Cox

Coordinador de marketing asociado, relaciones con
Down Burnell

Jefe de pruebas - Equipos
Carissa Wendkos
Jessica Hopp

Maquetación del paquete
Calo Rios

Diseño del manual
Third Power Studios, Inc.

Coreografía y productor asistente de baile
Beth Bogush

Fox Studios
Rick Fox

Michael Weber
Tim Schmidt

Cal Hatter
Kris Severson

Vicepresidente, ventas y licencia
Steve Glickstein

Director de licencia y ventas estratégicas
Paul Crockett

Vicepresidente, asesoría legal
Peter Welch

Director de operaciones
Dorian Rehfield

Licencias/Especialista de operaciones
Xenia Mul

Director de producción de marketing
Jackie Truong

Director de gráficos, marketing
Lesley Zinn

Director web
Gabe Abbarcar

Diseñador web
Keith Echevarria

Diseñador gráfico junior
Christopher Maas

Ayudante de producción de marketing
Ham Nguyen

Coordinador del proyecto de video
J. Mateo Baker

Editor de video
Kenny Crosbie

Editor de video junior
Michael Howard

Especialista de captura del juego
Doug Tyler

Coordinador de tráfico de marketing
Renee Ward

Coordinador senior de producción creativa
Chad Rocco

Director de licencia, asociaciones estratégicas y multimedia del juego
Shelby Cox

Coordinador de marketing asociado, relaciones con
Down Burnell

Jefe de pruebas - Equipos
Carissa Wendkos
Jessica Hopp

Maquetación del paquete
Calo Rios

Diseño del manual
Third Power Studios, Inc.

Coreografía y productor asistente de baile
Beth Bogush

Fox Studios
Rick Fox

Michael Weber
Tim Schmidt

Cal Hatter
Kris Severson

Vicepresidente, ventas y licencia
Steve Glickstein

Director de licencia y ventas estratégicas
Paul Crockett

Vicepresidente, asesoría legal
Peter Welch

Director de operaciones
Dorian Rehfield

Licencias/Especialista de operaciones
Xenia Mul

Director de producción de marketing
Jackie Truong

Director de gráficos, marketing
Lesley Zinn

Director web
Gabe Abbarcar

Diseñador web
Keith Echevarria

Diseñador gráfico junior
Christopher Maas

Ayudante de producción de marketing
Ham Nguyen

Coordinador del proyecto de video
J. Mateo Baker

Editor de video
Kenny Crosbie

Editor de video junior
Michael Howard

Especialista de captura del juego
Doug Tyler

Coordinador de tráfico de marketing
Renee Ward

Coordinador senior de producción creativa
Chad Rocco

Director de licencia, asociaciones estratégicas y multimedia del juego
Shelby Cox

Coordinador de marketing asociado, relaciones con
Down Burnell

Jefe de pruebas - Equipos
Carissa Wendkos
Jessica Hopp

Maquetación del paquete
Calo Rios

Diseño del manual
Third Power Studios, Inc.

Coreografía y productor asistente de baile
Beth Bogush

Fox Studios
Rick Fox

Michael Weber
Tim Schmidt

Cal Hatter
Kris Severson

Vicepresidente, ventas y licencia
Steve Glickstein

Director de licencia y ventas estratégicas
Paul Crockett

Vicepresidente, asesoría legal
Peter Welch

Director de operaciones
Dorian Rehfield

Licencias/Especialista de operaciones
Xenia Mul

Director de producción de marketing
Jackie Truong

Director de gráficos, marketing
Lesley Zinn

Director web
Gabe Abbarcar

Diseñador web
Keith Echevarria

Diseñador gráfico junior
Christopher Maas

Ayudante de producción de marketing
Ham Nguyen

Coordinador del proyecto de video
J. Mateo Baker

Editor de video
Kenny Crosbie

Editor de video junior
Michael Howard

Especialista de captura del juego
Doug Tyler

Coordinador de tráfico de marketing
Renee Ward

Coordinador senior de producción creativa
Chad Rocco

Director de licencia, asociaciones estratégicas y multimedia del juego
Shelby Cox

Coordinador de marketing asociado, relaciones con
Down Burnell

CRÉDITOS DE LAS CANCIONES

"A Friend Like You"

Tema interpretado por Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry, & Jon Beavers. Compuesto por Peter Zizzo. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Al Rescate"

Tema interpretado por Jake Austin, Robert Jimenez, Christiana Anbr, Jesse Goldberg, Phillip Trencher, Steve Sandberg. Compuesto por Steve Sandberg & Chris Gifford. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Alouette"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Sasha Toro. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Animal Jam"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad, Sasha Toro, Jake Austin & Tom Sharkey. Compuesto por Joel Sornell & George Noriega. Editado por Cutting Can Publishing (BMI) & Latam Music Publishing (BMI) gestionado por Alex Hartnett. Egi. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Dancing in the Street"

Tema interpretado por Kathleen Herles & Marc Weiner. Compuesto por Ivy Hunter, Marvin Gaye & William Stevenson. Editado por J&B MUSIC CO., INC. (ASCAP) & STONE AGATE MUSIC. Una división de J&B MUSIC CO., INC. (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Ema de Dora, la exploradora"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad, Sasha Toro, Jake Buttagge, Patrick Duffy, Lindsey Pickering, Michael Phelan, Kristin Kibundu, Courtney Stevens, Robert Scott. Compuesto por Billy Strous, Josh Stron, & Sarah Durkee. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Down by the Bay"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad, Sasha Toro, Jake Austin, Tom Sharkey, Dominio público. Arreglo de Joel Sornell. Música de Nickelodeon Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Get On Your Feet"

Tema interpretado por Kathleen Herles & Sasha Toro. Compuesto por John Defaria, Jorge Cassa, Clay Oswald. Editado por Foreign Imported Productions (BMI) & Estelam Music Publishing (ASCAP). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Ema de Go, Diego, Go!"

Tema interpretado por Joel Sornell, Christiana Anbr, Jesse Goldberg & Phillip Trencher. Compuesto por Joel Sornell & George Noriega. Editado por Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) & Music By Nickelodeon Inc. (BMI). / gestionado por Sony ATV. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Great Day"

Tema interpretado por Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry, & Jon Beavers. Compuesto por Dan Pinnella, Be Markman, Chris Wagner, Scott Kraft, & Nadine van der Velde. Editado por Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) & Music By Nickelodeon Inc. (BMI). / gestionado por Sony ATV. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Hare We Go"

Tema interpretado por Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry, & Jon Beavers. Compuesto por Matthew Gerrard. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Iko Iko"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad & Sasha Toro. Compuesto por Ross Hawkins, Barbara Hawkins & Joan Johnson. Editado por EMI VIRGIN SONGS, INC. d/o EMI LONGFORD MUSIC (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Joy to the World"

Tema interpretado por Harrison Chad, Sasha Toro & Tom Sharkey. Compuesto por Hoyt Axton. Editado por Ining Music (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Limbo Rock"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad, Marc Weiner & Jake Austin. Compuesto por Jon Sheldon & Billy Shraga. Editado por Sony ATV / Acuff Rose (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Music Keeps Me Movin'"

Tema interpretado por Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry, & Jon Beavers. Compuesto por Peter Zizzo. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Oye Cómo Va"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad & Sasha Toro. Compuesto por Carlos Santana. Editado por Tito Puente. Editado por EMI VIRGIN MUSIC, INC. d/o EMI FULL KEEL MUSIC (ASCAP). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"P.U. (Stinky Swamp Song)"

Tema interpretado por Sean Curley, Corwin Tuggles & Jamie Nash. Compuesto por Evan Luke, Doug Wieselmann, Robert Stull & McPaul Smith. Editado por Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) & Music By Nickelodeon Inc. (BMI). / gestionado por Sony ATV. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Rhythm Is Gonna Get You"

Tema interpretado por Kathleen Herles & Marc Weiner. Compuesto por Gloria Estefan & Enrique Garcia. Editado por Foreign Imported Productions (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Rockin' Robin"

Tema interpretado por Harrison Chad & Sasha Toro. Dominio público. Arreglos de Joel Sornell. Editado por Music by Nickelodeon Inc. (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Santa Clause is Coming A Qui"

Tema interpretado por Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry, & Jon Beavers. Compuesto por Matthew Gerrard & Elizabeth Ashley Soung. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"The Lion Sleeps Tonight"

Tema interpretado por Kathleen Herles & Sasha Toro. Compuesto por Louis Creators, Hugo Peretti, George David Weiss, Henry C. Schatz, & Albert Spector. Editado por Music Sales Corp. (ASCAP), Ablene Music (ASCAP), Mongo Brothers Music (ASCAP), & Memory Lane Music (BMI). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Entertainment. Por acuerdo con Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"The Location"

Tema interpretado por Kathleen Herles & Sasha Toro. Compuesto por Gary Gaffly & Carole King. Editado por Sweet Gems - EMI Music. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Tuba Tuba (a/k/a Little Wormy)"

Tema interpretado por Tom Sharkey, Sean Curley, Jamie Nash & Corwin Tuggles. Compuesto por Evan Luke & McPaul Smith. Editado por Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) & Music By Nickelodeon Inc. (BMI). / gestionado por Sony ATV. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"We Did It"

Tema interpretado por Fatima Pizack, Regan Mizrahi, Alexandria Suarez & Marc Weiner. Compuesto por Billy Strous (from ep # 611). Editado por Tunes By Nickelodeon (ASCAP). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"We Got the Beat"

Tema interpretado por Kathleen Herles, Harrison Chad & Sasha Toro. Compuesto por Charlotte Caffery. Editado por BMG Songs (ASCAP). Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"We're Unstoppable"

Tema interpretado por Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry, & Jon Beavers. Compuesto por Matthew Gerrard & Elizabeth Ashley Soung. Editado por Nickelodeon. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

"Yel Stamp"

Tema interpretado por Sean Curley. Compuesto por Evan Luke, Doug Wieselmann & McPaul Smith. Editado por Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) & Music By Nickelodeon Inc. (BMI). / gestionado por Sony ATV. Por cortesía de Vacom International Inc. & Sony Music Licensing. Todos los derechos reservados. Se usa con licencia.

Para obtener información adicional sobre los créditos, visita www.2kgames.com/2kplay.

Jugar con KINECT de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho.

Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descálzate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.**

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.